

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.

THIS PAGE BLANK (USPTO)

GAME MEDIUM LENDING DEVICE

Patent Number: JP4241893
Publication date: 1992-08-28
Inventor(s): YAMADA MASAOKI
Applicant(s): ERU AI SHII:KK
Requested Patent: ☐ JP4241893

Application Number: JP19910001281 19910110

Priority Number(s):

IPC Classification: A63F7/02; G07F7/08; G07F17/32

EC Classification:

Equivalents: JP3126740B2

Abstract

PURPOSE: To constitute the device to be easily useable, and also, to prevent the unconscious loan increase by setting a lendable amount to a lendable amount input part by money or a card, selecting and inputting a desired loan amount, updating it when necessary, and receiving the loan amount balance by money or the card.

CONSTITUTION: A lendable amount input part 1 reads the balance of money or a prepaid card, etc., and stores a lendable amount through an input part 22 of a loan controller 10. When a desired loan amount is inputted 22 by a loan amount input part 4, it is inputted to a storage part 23 through an arithmetic part 24, a new lendable amount is stored, and a loan ball discharge device 7 discharges a desired number of balls to a pan through an output part 25. At the time of adding the loan amount, the loan amount is reset by the loan input part 4. When a game is finished, the balance of the lendable amount and the amount which is lent already is returned by money by pushing an account settling button 6, or the balance of the card is corrected. In such a way, the loan addition is facilitated, and also, an unconscious loan increase is prevented.

THIS PAGE BLANK (USPTO)

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平4-241893

(43) 公開日 平成4年(1992)8月28日

(51) Int.Cl. ⁵	識別記号	序内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 7/02	3 5 2 M	8804-2C		
	F	8804-2C		
G 0 7 F 7/08		8111-3E	G 0 7 F 7/08	R
		8111-3E		L

審査請求 未請求 請求項の数2(全8頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願平3-1281

(22) 出願日 平成3年(1991)1月10日

(71) 出願人 000128360

株式会社エル・アイ・シー

大阪府大阪市西淀川区福町3丁目1番48号

(72) 発明者 山田 正明

大阪府大阪市西淀川区福町3丁目1番48号

株式会社エル・アイ・シー内

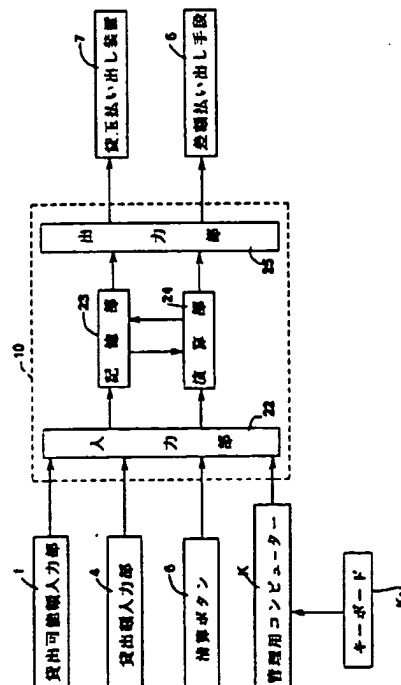
(74) 代理人 弁理士 北村 修

(54) 【発明の名称】 遊技用媒体貸出装置

(57) 【要約】

【構成】 パチンコ玉の貸出可能額を予め入力するための貸出可能額入力部1と、実際の貸出額を必要に応じて選択入力するための貸出額入力部4と、貸出可能額と実際の貸出総額との差額を払出し可能な差額払出し手段5と、この差額払出し手段5を必要に応じて作動可能な払出し作動手段とが設けられているパチンコ玉貸出装置。

【効果】 遊技中の遊技者が希望する時に、その都度金銭を投入することなく、希望する貸出額を選択入力することで簡単にパチンコ玉の貸出しを受けることができ、しかも希望する貸出額を意識的に選択入力することで貸出しを受けるから、無意識のうちに貸出額が増えにくい。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 特定の遊技台（B）に対応して設けられる遊技用媒体貸出装置において、遊技用媒体の貸出可能額を予め入力するための貸出可能額入力部（1）と、前記貸出可能額のうちから実際の貸出額を必要に応じて選択入力するための貸出額入力部（4）と、前記貸出可能額入力部（1）に入力された貸出可能額と前記貸出額入力部（4）に入力された実際の貸出総額との差額を払出し可能な差額払出し手段（5）と、前記差額払出し手段（5）を必要に応じて作動可能な払出し作動手段とが設けられている遊技用媒体貸出装置。

【請求項2】 前記払出し作動手段が、遊技者の人為操作で前記差額払出し手段（5）を作動可能な人為作動手段（6）と、外部入力手段（K₁）からの入力信号で前記差額払出し手段（5）を強制的に作動可能な強制作動手段とを設けて構成されている請求項1記載の遊技用媒体貸出装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、特定の遊技台に対応して設けられ、金銭の投入やカードの挿入で、その特定遊技台にパチンコ玉やスロットマシン用メダル等の遊技用媒体の貸出を直接受けることができる遊技用媒体貸出装置に関する。

【0002】

【従来の技術】 冒記遊技用媒体貸出装置として、従来、特定のパチンコ台に対応して設けられる台間玉貸機（例えば特開平2-277485号公報参照）や、遊技開始用のパチンコ玉を外部から持ち込むことなく、予め内部に貯留してあるパチンコ玉の循環で遊技可能なパチンコ台に組み込まれたカード式玉貸機（例えば特開平1-313077号公報参照）があり、前者は玉貸機の玉排出先が特定パチンコ台の玉受け皿に限定されており、特定パチンコ台の遊技者が必要に応じてプリペイドカードを挿入して所望の貸出金額を入力すると、パチンコ玉が直ちにその特定遊技台の玉受け皿に排出され、かつ、更新した残高を記録したプリペイドカードが遊技者に返却されるものであり、後者は磁気カードを玉貸機に挿入したままで遊技を開始すると、磁気カードに記録されている貸出可能玉数が入賞の有無に応じて書き換えられ、かつ記録されている貸出可能玉数の範囲内で自動的にパチンコ玉の貸出を受けることができるものである。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 特定のパチンコ台に対応して設けられる前記台間玉貸機及び特定のパチンコ台に組み込まれた前記カード式玉貸機は、いずれも遊技者が玉貸機からパチンコ台に玉を運ぶ煩雑さを解消するものであるが、前記台間玉貸機は必要に応じてその都度プリペイドカードを手にとって挿入しなければ貸出を受けることができない欠点があり、前記カード式玉貸機はそ

2

の都度磁気カードを投入することなく貸出を受けることができる利点がある反面、磁気カードに記録されている貸出可能玉数の範囲内では遊技を支援なく続行できるので、入賞率の低いパチンコ台であっても無意識のうちに貸出可能玉数の全部を使いきってしまい易く、遊技者にとって不利となる欠点がある。本発明は上記実情に鑑みてなされたものであって、特定遊技台に対応して設けられる遊技用媒体貸出装置において、遊技用媒体の貸出手順を工夫することにより、遊技者が必要に応じて簡単に遊技用媒体の貸出しを受けることができ、しかも無意識のうちに貸出額が増える事態を回避しやすい遊技用媒体貸出装置を提供することを目的とする。

【0004】

【課題を解決するための手段】 上記目的を達成する為の本発明の特徴構成は、冒記遊技用媒体貸出装置において、遊技用媒体の貸出可能額を予め入力するための貸出可能額入力部と、前記貸出可能額のうちから実際の貸出額を必要に応じて選択入力するための貸出額入力部と、前記貸出可能額入力部に入力された貸出可能額と前記貸出額入力部に入力された実際の貸出総額との差額を払出し可能な差額払出し手段と、前記差額払出し手段を必要に応じて作動可能な払出し作動手段とが設けられている点にあり、かかる構成から次の作用効果を奏する。

【0005】

【作用】 遊技用媒体の貸出可能額を金銭或いはプリペイドカードやクレジットカード、ICカード等の記録媒体で予め貸出可能額入力部に入力しておき、遊技開始時や遊技中に遊技用媒体が無くなった時或いは無くなりそうな時等の遊技者の希望する時に、貸出可能額のうちから希望する実際の貸出額を選択して貸出額入力部に入力すると、その貸出額に応じた数量の遊技用媒体が貸し出され、遊技終了時に遊技者が払出し作動手段によって差額払出し手段を作動させると、貸出可能額入力部に入力された貸出可能額と貸出額入力部に入力された実際の貸出総額との差額が、金銭で入力した場合は金銭で払出され、プリペイドカードやICカードで入力した場合は記録媒体に記録される形で払出され、クレジットカードではクレジットカード会社に通知される形で払い出される。

【0006】

【発明の効果】 従って、予め、遊技用媒体の貸出可能額を金銭或いは記録媒体等で貸出可能額入力部に入力しておけば、遊技中に遊技用媒体が無くなった時や無くなりそうな時等の遊技者の希望する時に、その都度金銭或いは記録媒体等を手に持って投入或いは挿入することなく、貸出可能額のうちから希望する貸出額を選択して貸出額入力部に入力するとその貸出額に応じて簡単に遊技用媒体の貸出しを受けることができ、しかも希望する貸出額を選択して貸出額入力部に意識的に入力することで貸出しを受けることができるから、無意識のうちに貸出額が増える事態を回避し易い。

3

【0007】請求項2記載の遊技用媒体貸出装置は、前記払出し作動手段が、遊技者の人為操作で前記差額払出し手段を作動可能な人為作動手段と、外部入力手段からの入力信号で前記差額払出し手段を強制的に作動可能な強制作動手段とを設けて構成されているから、閉店時の売上集計作業が迅速に行える。つまり、払出し作動手段が遊技者の人為操作で差額払出し手段を作動可能な人為作動手段のみを設けて構成されている場合、閉店時に遊技者が差額払出し手段を作動させるのを忘れてそのまま放置して帰ってしまうと、売上集計作業を開始するにあ

10 たって、その放置されている遊技用媒体貸出装置毎に従業員が差額払出し手段を人為的に作動させて回る必要があり、売上集計作業に手間がかかる問題があるが、外部入力手段からの入力信号で差額払出し手段を強制的に作動可能な強制作動手段を設けてあると、一定場所に設置してある外部入力手段からの入力信号で放置されている遊技用媒体貸出装置の差額払出し手段を直ちに作動させることができ、従業員が差額払出し手段を人為的に作動させて回る手間を省いて売上集計作業を迅速化できる。

20 【0008】

【実施例】

【0009】(第1実施例) 図8は遊技台の一例としてのパチンコ台Aの複数が横方向に並設され、各パチンコ台A前面に向かってその左横に当該パチンコ台Aに対応する遊技用媒体貸出装置としての自動玉貸機Bが設けられている遊技台列の二列を背中合せに配設して島が形成されている遊技設備を示し、遊技台列の一端側には島ボックスCが設けられている。前記自動玉貸機Bは、図1、図2に示すように、パチンコ玉の貸出可能額を予め入力するための貸出可能額入力部1、百円硬貨又は五百円硬貨の投入で直ちにその投入額に相当するパチンコ玉が貸し出される硬貨投入口2、投入硬貨が詰まったときにその投入硬貨を返却させるための返却スイッチ3、貸出可能額のうちから実際の貸出額を必要に応じて選択入力するための貸出額入力部4、貸出可能額入力部1に入力された貸出可能額と貸出額入力部4に入力された実際の貸出総額との差額を払出し可能な差額払出し手段5、遊技者の人為操作で差額払出し手段5を必要に応じて作動可能な人為作動手段としての清算ボタン6、貸出額入力部4の操作又は硬貨投入口2への硬貨投入に基づいて貸し玉を排出樋7aを介してパチンコ台Aの玉受け皿A1に排出する貸し玉払出し装置7、不良硬貨や返却スイッチ3の操作に基づいて返却される投入硬貨が排出される硬貨返却口8、清算ボタン6の操作に基づいて貸出可能額と実際の貸出総額との差額が百円硬貨で受け皿9aに払い出される差額払出し口9、パチンコ玉の貸出を制御する貸出制御装置10を備えている。前記貸出可能額入力部1は、千円紙幣挿入用の紙幣挿入口1aと、挿入された千円紙幣の良否を識別する紙幣識別機1bとを設けて構成され、良と識別された千円紙幣は玉貸機B背面

4

側に送り出され、否と識別された千円紙幣は紙幣挿入口1aに送り返される。前記硬貨投入口2に投入された百円硬貨及び五百円硬貨は硬貨識別機2bでその良否が識別され、良と識別された百円硬貨と五百円硬貨は金種別に各々百円硬貨排出通路11、五百円硬貨排出通路12を経て玉貸機B背面側に落下排出され、否と識別された硬貨は硬貨返却口8に落下排出される。前記貸出額入力部4は貸出額を選択入力するための百円用選択ボタン4a、三百円用選択ボタン4b、五百円用選択ボタン4cを設けて構成され、これらの選択ボタン4a、4b、4cの各々には選択可能な貸出金額を点灯表示するLEDが設けられている。前記差額払出し手段5は、差額払出し用の百円硬貨が貯留される硬貨貯留筒5aと、電動モータMの駆動で硬貨貯留筒5a内の百円硬貨を下位のものから一枚づつ差額払出し通路13に落下排出可能な硬貨払出し装置5bとを備えている。尚、前記硬貨貯留筒5a頂部は百円硬貨排出通路11と硬貨補給通路14に接続され、所定枚数の百円硬貨が貯留されるまで、百円硬貨排出通路11を落下途中の百円硬貨又は硬貨補給通路14からの百円硬貨が補給される。前記差額払出し通路13は百円硬貨排出通路11に連通されていて、通路切替用の揺動板15を揺動させて、硬貨払出し装置5bから落下排出される百円硬貨を差額払出し通路13に排出させる差額払出し状態と百円硬貨排出通路11に排出させる回収状態とに切り換えることができるよう構成され、通常は差額払出し状態に保持されている。前記清算ボタン6には差額払出し手段5を作動可能なときにそのことを点灯表示するLEDが設けられている。

【0010】図9に示すように、前記遊技台列の背面側に、各玉貸機Bから送り出された千円紙幣を挾持して島ボックスC内の金庫16に合流搬送する紙幣搬送装置Dと、各玉貸機Bから落下排出される百円硬貨と五百円硬貨とを一括して島ボックスC内に合流搬送する硬貨搬送装置Eと、島ボックスC側から各玉貸機Bの硬貨補給通路14へ差額払出し用の百円硬貨を供給する硬貨補給装置Fとが設けられている。前記硬貨搬送装置Eは硬貨を載置搬送するベルトコンベアE1を設けて構成され、その硬貨搬送路の終端が島ボックスC内に臨んでいる。前記島ボックスC内に、硬貨搬送装置Eの搬送路終端から落下排出される硬貨を受止めて硬貨選別装置Gに一枚づつ供給する硬貨供給装置Hが設けられている。前記硬貨選別装置Gは硬貨供給装置Hから一枚づつ落下供給される硬貨を百円と五百円との金種別に選別するもので、選別された百円硬貨は満杯検出センサーを備えたホッパー17に貯留され、五百円硬貨は五百円回収路18を介してそのまま五百円硬貨回収ケース19に回収される。前記ホッパー17に貯留された百円硬貨は、玉貸機Bから硬貨補給信号が出力されると縦搬送装置Jを介して硬貨補給装置Fに供給されるとともに、ホッパー17が満杯になったことが検出されると百円回収路20を介して百

5

円硬貨回収ケース21に回収される。前記金庫16には千円紙幣が一枚回収される毎に信号を出力する紙幣計数センサーが設けられ、百円回収路20、五百円回収路18の各々には硬貨が一枚通過する毎に信号を出力する硬貨計数センサーが設けられている。前記紙幣計数センサー及び硬貨計数センサーから出力された信号はホール管理室に設けた管理用コンピューターKに入力され、島毎の売上額を百円硬貨、五百円硬貨、千円紙幣の金種別に集計できるよう構成してある。

【0011】前記玉貸機Bの制御を図3のブロック図に基づいて説明する。前記貸出可能額入力部1は、挿入された千円紙幣が紙幣識別機1bで良と識別されると、千円を貸出可能額として貸出制御装置10の入力部22に入力し、貸出制御装置10はその貸出可能額を記憶部23に記憶する。前記貸出額入力部4はLEDの点灯している選択ボタン4a、4b、4cを押して貸出金額が選択されるとその貸出額を貸出制御装置10の入力部22に入力し、貸出制御装置10は演算部24で貸出可能額から貸出額を減算してその演算結果を新たな貸出可能額として記憶部23に記憶するとともに、出力部25から貸し玉払出し装置7に玉貸出信号を出力し、貸出額に相当するパチンコ玉が玉受け皿A₁に排出される。前記清算ボタン6が押されて差額請求信号が貸出制御装置10の入力部22に入力されると、出力部25から差額払出し手段5に作動信号が出力されて硬貨払出し装置5bの電動モータMの駆動で記憶部23に記憶されている貸出可能額に相当する枚数の百円硬貨が差額払出し通路13に落下排出される。又、前記制御装置10は信号線を介して管理用コンピューターKに接続されており、外部入力手段としてのキーボードK₁の操作で管理用コンピューターKから貸出制御装置10の入力部22に硬貨回収信号を入力すると出力部25から差額払出し手段5に強制作動信号が出力され、硬貨払出し装置5bの電動モータMの強制駆動で記憶部23に記憶されている貸出可能額に相当する枚数の百円硬貨が落下排出される強制作動手段を構成してある。尚、本実施例ではキーボードK₁による一回の入力操作で島に設けられている全部の玉貸機Bの貸出制御装置10に前記硬貨回収信号が入力されて硬貨貯留筒5a内の百円硬貨を回収する回収モードに切り替わり、この回収モードでは、通路切換用の揺動板15が回収状態に切り換えられるとともに、前記強制作動信号が差額払出し手段5に出力されると、記憶部23に百円以上の貸出可能額が記憶されている場合、その記憶されている貸出可能額に相当する枚数の百円硬貨が落下排出された後、引き続き硬貨払出し装置5bの電動モータMが強制駆動されて硬貨貯留筒5a内に残っている百円硬貨の全部が落下排出され、記憶部23に記憶されている貸出可能額がゼロの場合、直ちに硬貨払出し装置5bの電動モータMが強制駆動されて硬貨貯留筒5a内に残っている百円硬貨の全部が落下排出されるよう構成

6

されている。従って、本実施例ではキーボードK₁による一回の入力操作で管理用コンピューターKから硬貨回収信号が全部の玉貸機Bの貸出制御装置10に入力され、各々の硬貨払出し装置5bの強制作動で硬貨貯留筒5a内に貯留されている百円硬貨の全部が百円硬貨排出通路11に落下排出されて、硬貨搬送装置E、硬貨供給装置H、硬貨選別装置G、ホッパー17を経て百円硬貨回収ケース21に回収され、島毎の売上額が百円硬貨・、五百円硬貨・、千円紙幣・の金種別に集計できる。

【0012】次に、前記貸出制御装置10によるパチンコ玉の貸出制御の詳細を図4乃至図7のフローチャートに基づいて説明する。図4、図5に示すように、貸出制御の開始で貸出表示ランプ26が点灯し（ステップS₁）、管理用コンピューターKからの硬貨回収信号で回収モードに切り替わっているか否かが判別され（ステップS₂）、否のときは硬貨投入口2に百円硬貨又は五百円硬貨の投入があったか否かが判別され（ステップS₃）、投入があったときには貸出表示ランプ26を消灯したあと（ステップS₄）、直ちにその投入額に相当するパチンコ玉が貸し玉払出し装置7から払い出されて（ステップS₅）、ステップS₁に戻る。ステップS₃で投入が無かったと判別されたときには紙幣挿入口1aに千円紙幣が挿入されたか否かが判別され（ステップS₆）、挿入されたと判別されたときには貸出表示ランプ26を消灯したあと（ステップS₇）、千円が貸出可能額として記憶部23に記憶され（ステップS₈）、否のときにはステップS₁に戻る。ステップS₆で貸出可能額が表示窓27に表示され、記憶部23に記憶されている貸出可能額が判別されて（ステップS₁₀）、貸出可能額が二百円以下のときは清算ボタン6と百円用選択ボタン4aのLEDが点灯し（ステップS_{10.1}）、貸出可能額が三百円又は四百円のときは清算ボタン6と百円用選択ボタン4a、三百円用選択ボタン4bのLEDが点灯し（ステップS_{10.2}）、貸出可能額が五百円以上のときは清算ボタン6と百円用選択ボタン4a、三百円用選択ボタン4b、五百円用選択ボタン4cのLEDが点灯する（ステップS_{10.3}）。そして、LEDの点灯している選択ボタン4a、4b、4cが押されることによる貸出額の選択又は清算ボタン6の操作のいずれかがあったか否かが判別され（ステップS₁₁）、否のときは回収モードに切り替わったか否かが判別され（ステップS₁₂）、否のときはステップS₁₁に戻る。ステップS₁₁で清算ボタン6の操作又は貸出額の選択のいずれかがあったと判別されたときは、図6に示すように、清算ボタン6の操作なのか貸出額の選択なのか判別され（ステップT₁）、清算ボタン6の操作があったと判別されたときには、差額払出し手段5に作動信号が出力されて記憶部23に記憶されている貸出可能額に相当する枚数の百円硬貨が差額払出し通路13から受け皿9aに払い出され（ステップT₂）、ステップS₁に戻る。ステップT₁で貸出額の選択があったと判別され

7

たときは、その選択された貸出額に相当するパチンコ玉が貸し玉払出し装置7から払い出され(ステップT₃)、演算部24で記憶部23に記憶されている貸出可能額から選択された貸出額が減算されてその値が新たな貸出可能額として記憶部23に記憶される(ステップT₄)。そして、新たな貸出可能額がゼロか否かが判別され(ステップT₅)、ゼロのときにはステップS₁に戻り、否と判別されたときにはステップS₂に戻る。ステップS₂で回収モードに切り替わっていると判別されたときには貸出表示ランプ26を消灯したあと(ステップS₁₃)、表示窓27に「H」マークが表示され(ステップS₁₄)、ステップS₁₅で回収モードに切り替わっていると判別されたときには表示窓27に「C」マークが表示される(ステップS₁₅)。表示窓27に「H」マーク又は「C」マークが表示されると(ステップS₁₄又はステップS₁₅)、図7に示すように、回収モードが解除されたか否かを判別しながら(ステップU₁)、回収モードが継続しているときには管理用コンピューターKからの硬貨回収信号で通路切換用の揺動板15が回収状態に切り換えられるとともに、強制作動信号が差額払出し手段5に出力されて、硬貨貯留筒5a内に貯留されている百円硬貨が一枚づつ百円硬貨排出通路11に落下排出され(ステップU₂)、回収モードが解除されるとステップS₁に戻る。

【0013】〔第2実施例〕第1実施例において、キーボードK₁による一回の入力操作で島に設けられている全部の玉貸機Bが回収モードに切り替わると、記憶部23に百円以上の貸出可能額が記憶されている玉貸機Bでは、その記憶されている貸出可能額に相当する枚数の百円硬貨を差額払出し通路13から受け皿9aに払い出してから通路切換用の揺動板15を回収状態に切り換え、引き続き硬貨払出し装置5bの電動モータMを強制駆動させて、硬貨貯留筒5a内に残っている百円硬貨の全部を百円硬貨排出通路11に落下排出させるよう構成しても良いこの場合の貸出制御装置10による貸出制御を説明すると、第1実施例におけるステップS₁₅以降のフローが図8に示すように、強制作動信号が差額払出し手段5に出力されて硬貨貯留筒5a内に貯留されている百円硬貨が一枚づつ差額払出し通路13に排出され(ステップU₁)、記憶部23に記憶されている貸出可能額に相当する枚数の百円硬貨が受け皿9aに払い出されたか否かが判別され(ステップU₄)、払い出されたと判別されると揺動板15を回収状態に切り換え(ステップU₅)、回収モードが解除されたか否かを判別しながら(ステップU₆)、回収モードが継続しているときには硬貨貯留筒5a内に残っている百円硬貨が一枚づつ百円硬貨排出通路11に落下排出され(ステップU₇)、回収モードが解除されるとステップS₁に戻る。その他の構成は第1実施例と同様である。本実施例によれば、遊技者が遊技中の営業終了前から全部の玉貸機Bを回収モードに切り換え

8

て、早期に売上集計作業を開始できる。

【0014】〔第3実施例〕第1実施例において、キーボードK₁による一回の入力操作で、島に設けられている全部の玉貸機Bのうち、記憶部23に記憶されている貸出可能額がゼロの玉貸機Bだけが回収モードに切り替わり、記憶部23に百円以上の貸出可能額が記憶されている玉貸機Bでは清算ボタン6のLEDを点滅させる等して遊技者に警告し、設定時間が経過した後回収モードに切り替わって、通路切換用の揺動板15が回収状態に切り換えられ、強制作動信号が差額払出し手段5に出力されるよう構成して実施しても良い。その他の構成は第1実施例と同様である。本実施例によっても、遊技者が遊技中の営業終了前から全部の玉貸機Bを回収モードに切り換えて、早期に売上集計作業を開始できる。

【0015】〔その他の実施例〕(ア)本発明による遊技用媒体貸出装置は、プリペイドカード、クレジットカード、ICカード等の記録媒体で貸出可能額を入力するものであっても良い。この場合、貸出可能額入力部に入力された貸出可能額と貸出額入力部に入力された実際の貸出総額との差額が、プリペイドカードやICカードでは記録媒体に記録される形で払出され、クレジットカードではクレジット会社に通知される形で払い出される。

(イ)本発明による遊技用媒体貸出装置は、遊技用媒体貸出装置毎に設けられる貸出制御装置に代え、管理室などの外部に設けたコンピューターでその貸出制御を行うものであっても良い。

(ウ)本発明による遊技用媒体貸出装置は、遊技台に一体的に組み込まれるものであっても良い。

(エ)本発明による遊技用媒体貸出装置は、任意枚数の百円硬貨や五百円硬貨を硬貨投入口に投入することで、或いは任意枚数の千円紙幣や五千円紙幣、一万円紙幣を紙幣挿入口に挿入することで貸出可能額が入力される貸出可能額入力部を設けて実施しても良い。

(オ)本発明による遊技用媒体貸出装置は、投入或いは挿入した金銭の全額が貸出可能額として入力される貸出可能額入力部を設けて実施しても良い。

(カ)本発明による遊技用媒体貸出装置は、パチンコ台の他、スロットマシン、アレンジボール、テレビゲーム機等の周知の遊技台に対応して設けられるものであっても良い。

(キ)本発明による遊技用媒体貸出装置は、遊技を行うにあたって遊技用媒体を遊技台外部から持ち込むことなく、遊技台内部に貯留されている遊技用媒体を循環させて遊技を行う遊技台に対応して設けられるものであっても良い。

(ク)本発明による遊技用媒体貸出装置は、テレビゲーム機のようにゲーム開始信号が遊技用媒体に相当し、所定額の金銭を供託することでゲーム開始信号の出力が受けられる遊技台に対応して設けられるものであっても良い。

【0016】尚、特許請求の範囲の項に図面との対照を便利にするために符号を記すが、該記入により本発明は添付図面の構造に限定されるものではない。

【図面の簡単な説明】

【図1】遊技用媒体貸出装置の内部を示す側面図

【図2】遊技用媒体貸出装置の正面図

【図3】遊技用媒体貸出装置の制御を説明するブロック図

【図4】遊技用媒体貸出装置の制御を説明するフローチャート

【図5】遊技用媒体貸出装置の制御を説明するフローチャート

【図6】遊技用媒体貸出装置の制御を説明するフローチャート

ヤート

【図7】遊技用媒体貸出装置の制御を説明するフローチャート

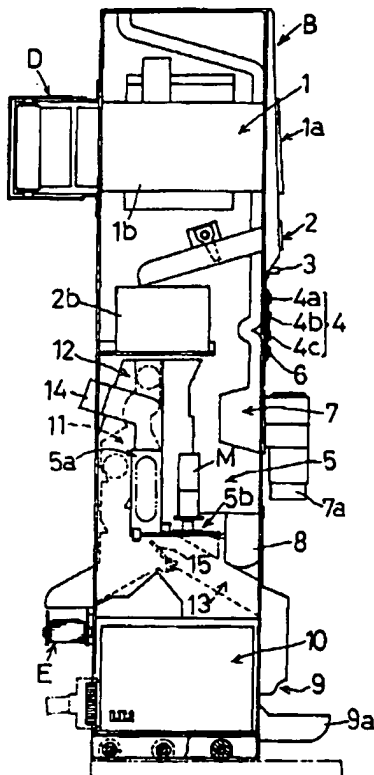
【図8】遊技用媒体貸出装置の制御の別実施例を説明するフローチャート

【図9】遊技設備の概略斜視図

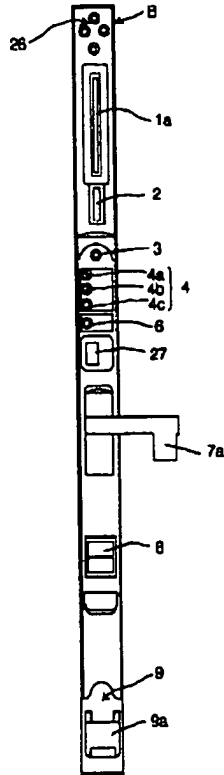
【符号の説明】

- 1 貸出可能額入力部
- 4 貸出額入力部
- 5 差額払出し手段
- 6 人為作動手段
- K1 外部入力手段

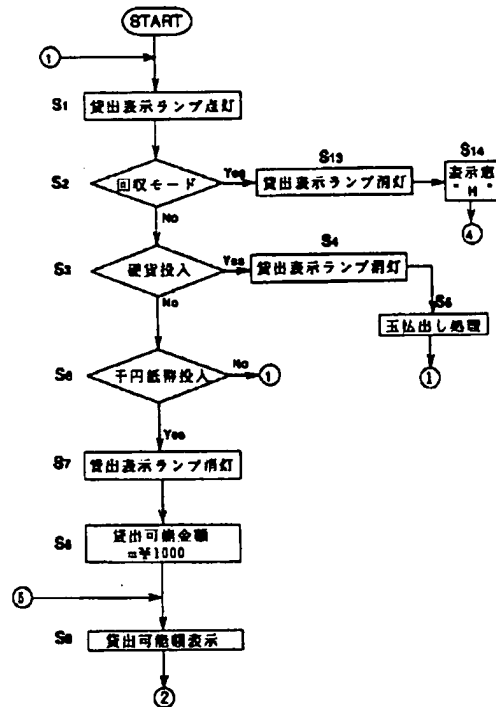
【図1】



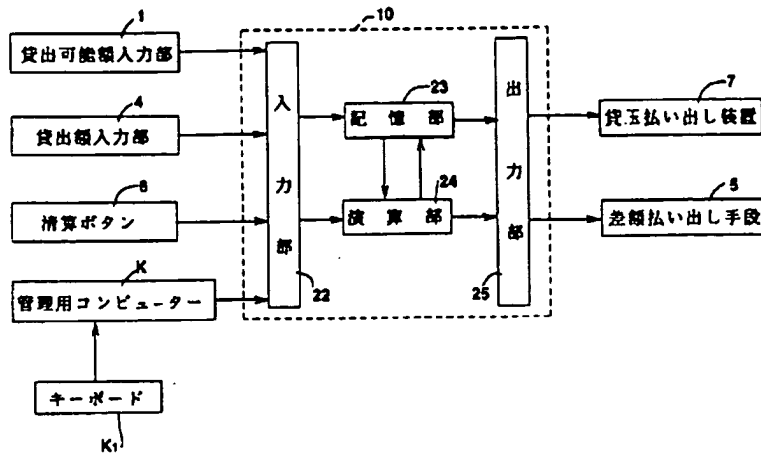
【図2】



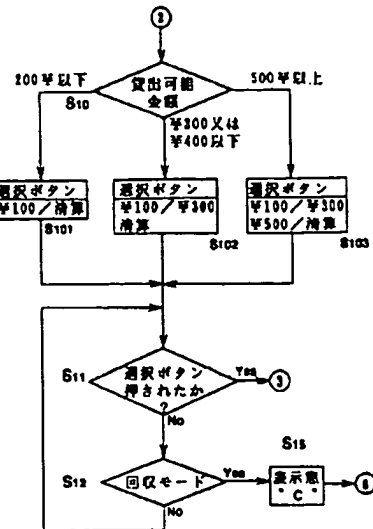
【図4】



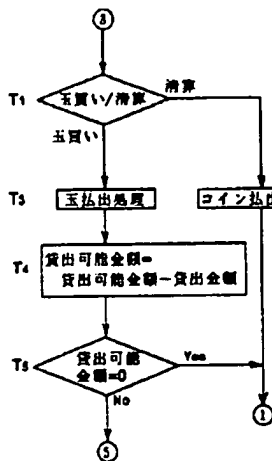
【図3】



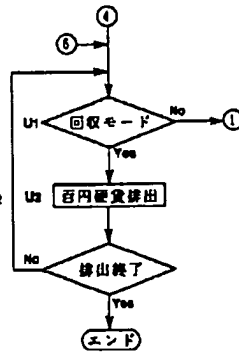
【図5】



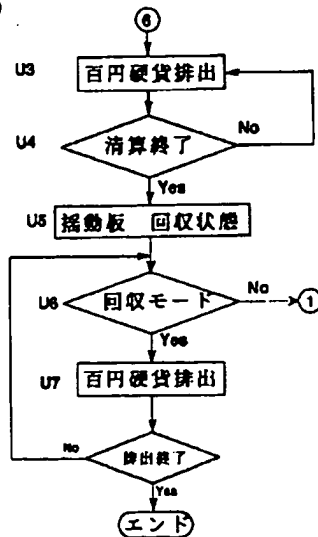
【図6】



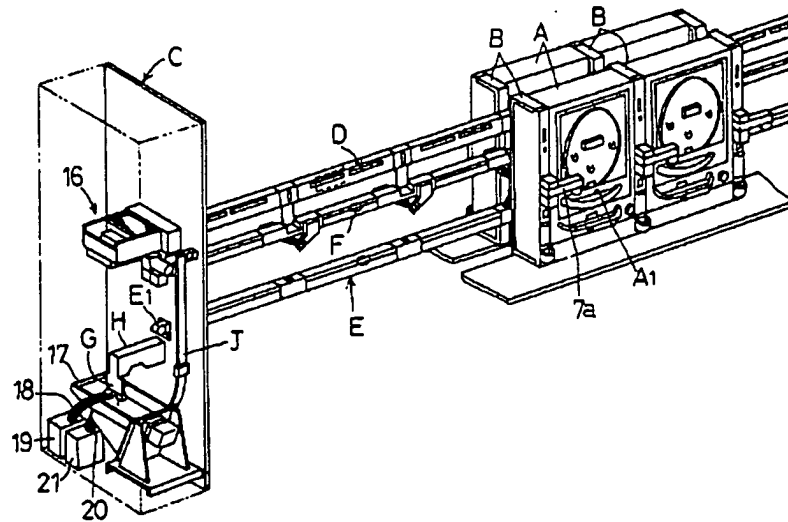
【図7】



【図8】



【図9】



フロントページの続き

(51) Int. Cl. ⁵	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
G 0 7 F 17/32		8208-3E		
		8111-3E	G 0 7 F 7/08	J
		8111-3E		S
		8111-3E		H